

## Castor3D - Bogue #1722

### Disparition du mesh lors du changement de topologie

08/27/2015 01:12 AM - dragonjoker59

<b>Status:</b>	Fermé	<b>Start date:</b>	01/12/2016
<b>Priority:</b>	Normal	<b>Due date:</b>	
<b>Assignee:</b>	dragonjoker59	<b>% Done:</b>	100%
<b>Category:</b>	Architecture Générale	<b>Estimated time:</b>	0.00 hour
<b>Target version:</b>	0.8.0	<b>Spent time:</b>	2.00 hours
<b>Lien forum:</b>			
<b>Description</b>			
Lorsqu'on change la topologie de la caméra courante, les objets disparaissent (testé avec un seul pour l'instant).			
<b>Subtasks:</b>			
Évolution # 1756: Déplacement de la topologie, dans GemoetryBuffers			<b>Fermé</b>

### History

#### #1 - 08/27/2015 01:15 AM - dragonjoker59

- Target version set to 0.8.0

#### #2 - 10/04/2015 01:55 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Nouveau

- Assignee deleted (dragonjoker59)

#### #3 - 10/06/2015 04:06 PM - dragonjoker59

Revoir l'endroit où stocker la topologie, GeometryBuffers semble être le candidat idéal.

#### #4 - 01/12/2016 03:59 PM - dragonjoker59

- Category set to Architecture Générale

- Status changed from Nouveau to Résolu

- Assignee set to dragonjoker59

#### #5 - 01/12/2016 04:16 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé